MISCELLANEE
11102
6
BIBLIOTECA NAZIONALE CENTRALE - FIRENZE

O. N. D.

OPERAZIONE ITALIANA

PER IL

GIUOCO DELLA VOLATA

LA VOLATA

COMO
LA PROVINCIA DI COMO
SOCIETÀ ANON. EDIT.
1929 - VII

Le caratteristiche del Giuoco

Il giuoco della volata è di assai facile comprensione. Le norme che lo regolano sono così poche e di così semplice intelligenza che possono essere afferrate da chiunque nel più breve limite di tempo.

Anzitutto indicheremo che il campo di giuoco è di dimensioni varianti da un minimo di metri 40×80 ad un massimo di metri 60×90.

Il campo si presenta con la stessa disposizione di un terreno per il giuoco del calcio, avendo alle sue estremità due porte, di misura più piccola che non nel *foot ball*. Esse hanno infatti la dimensione di metri 5×2.44.

Il pallone è rotondo e può essere giuocato con tutti i quattro arti, permettendo così una larga varietà di azioni stilisticamente assai belle se ben eseguite, poichè richiamano spesso la brillante esteticità del giuoco della palla al cesto.

Oltre la linea di metà campo, che taglia in due parti uguali il terreno di giuoco, ve ne è un' altra, in forma elittica, che, situata ad otto metri, dalla linea della porta, stabilisce la cosidetta « area di rigore ».

11102.6

Le squadre sono formate da otto giuocatori, così ripartiti: un portiere, due terzini, tre mediani e due giuocatori di punta.

Uno dei principali basilari del giuoco della volata è che la difesa non può assolutamente partecipare alle azioni di attacco. Portiere e terzini non possono quindi per nessun motivo oltrepassare la propria metà campo; inoltre il portiere, uscendo dalla propria area di rigore, si espone alle cariche degli attaccanti avversari, mentre ciò non può avvenire nel caso contrario, dato che è assolutamente inibito ai giuocatori di attacco di penetrare nell'area di rigore della porte avversa.

E' questo appunto un altro dei più importanti concetti del giuoco della volata: il giuoco d'attacco deve concludersi sul limite dell'area di rigore, entro la quale non deve trovarsi che il portiere, e deve essere svolto da almeno due giuocatori per far sì che la volata sia veramente un giuoco di squadra e non precipiti invece nell'individualismo.

Il portiere ha gli stessi identici compiti del confratello difensore di una rete di *foot-ball*: egli deve inoltre liberarsi della palla nel termine massimo di tre secondi. In cambio, come è stato già detto non può essere ostacolato nella sua azione, a meno che si trovi fuori dell'area di rigore.

I terzini hanno gli stessi compiti del portiere, ma debbono svolgere la loro azione fuori dell'area di rigore; il loro intervento nel giuoco entro tale area, deviando o respingendo il pallone in qualsiasi modo, costringerebbe l'arbitro dirigente l'incontro a concedere la più grave punizione: quella del calcio di rigore

I mediani non costituiscono, come nel giuoco del calcio, la spina dorsale della squadra, ma sono affini invece ai « tre quarti » del rugby. Debbono essere cioè uomini velocissimi, pronti a raccogliere

i passaggi della difesa, a lanciare le due punte, a coadiuvarle nello svolgimento del tema di attacco ed a saettare in rete in qualsiasi maniera e da qualsiasi posizione.

Compito questo che è, nelle sue linee generali, comune anche ai due uomini di punta, i quali debbono costituire una specie di cuneo infiltrato nella difesa avversa, pronto a lanciarsi verso la rete.

* * *

La Volata ha molti punti di contatto col calcio, rugby e palla al cesto, essendo però aumentati rispettivamente i fattori precisione, velocità ed affiatamento. A quest'ultimo riguardo è opportuno notare che una squadra composta da giuocatori di rendimento medio, ma dotata di grande omogeneità, può non difficilmente tenere in iscacco una squadra eterogenea, anche se composta individualmente da giuocatori di valore superiore.

Col giuoco del calcio la volata ha in comune il concetto informativo del calcio d'angolo, della punizione semplice e di rigore, del tiro eseguito dagli attaccanti oltre la linea di rigore (che non è altro che un perfezionamento semplicizzativo del « fuorigiuoco »), mentre differisce del tutto per la rimessa in giuoco dalle linee laterali. In questo caso il giuocatore della squadra avversa a quella che ha commesso il fallo, anzichè rimettere in giuoco la palla lanciandola nel campo a mezzo delle mani, parte in velocità verso la rete contraria, portando seco la palla.

Non gli è però concesso di segnare punti direttamente, senza prima aver passato la palla almeno a un compagno, in omaggio al detto principio dell'« azione a due ».

Gli altri giuocatori dovranno disporsi su una linea perpendicolare a quelle laterali, e conseguentemente parallela a quelle di fondo, situandosi a nove metri

dal punto in cui si trova il giuocatore incaricato della rimessa in giuoco ed alternandosi uno per squadra.

La partita di volata ha una durata effettiva di sessanta minuti, suddivisa in tre tempi di venti minuti, con intervalli di cinque a dieci minuti.

FALLI E PUNIZIONI

I falli, a seconda della loro gravità, sono punibili in due modi: con la punizione semplice e con la punizione di rigore. La prima viene eseguita dal punto in cui è stato commesso il fallo e tutti i giuocatori della squadra punita possono frapporsi tra la palla e la propria rete, purchè distino almeno nove metri dal punto ove si trova la palla. La punizione di rigore viene eseguita invece da punto medio della linea di rigore ed il solo portiere può difendere la rete minacciata.

Entrambe le punizioni possono essere eseguite sia con i piedi che con le mani, a completa scelta del giuocatore.

La punizione di rigore deve essere concessa in caso di arresto della palla in area di rigore compiuto dai terzini o dai loro compagni di attacco e può essere accordata in caso di scontri violenti e volontari tra giuocatori ed, in genere, per tutto ciò che può turbare la serenità d'animo dei contendenti e produrre gravi incidenti.

Tutti gli altri falli possono essere colpiti unicamente con punizione semplice.

I GIUOCATORI E L' ARBITRO ALL' INIZIO DEL GIUOCO

Gli incontri di « volata » sono diretti da arbitri designati dalla Federazione di volata che è alle dipendenze della Commissione giuochi e sports popo-

lari dell' O. N. D.; essi hanno in campo autorità assoluta su giuocatori e dirigenti.

L'arbitro dirigente l'incontro sarà coadiuvato da due guardalinee che hanno funzioni puramente segnalative e non possono perciò, in alcun caso, diminuire l'autorità arbitrale.

Al fischio iniziale dell'arbitro, i sedici giuocatori entrano in campo e si dispongono come segue. Ciascuna squadra allinea i propri giuocatori nel seguente ordine: due uomini di punta, a cinque metri dal centro del campo, collocati su due punti appositamente tracciati, tre uomini di seconda linea, circa a dieci metri dalla linea di metà campo, parallelamente ad essa due terzini, a 25 metri dal mezzo campo, sempre nella stessa disposizione di linea; un portiere, sulla linea della porta.

Oltre i sedici competitori, solo l'arbitro può rimanere entro il campo di giuoco durante lo svolgimento di un incontro di volata; i guardalinee dovranno permanere sempre sulle linee laterali, senza mai invadere il terreno di giuoco.

Prima di iniziare la partita, che avrà una durata effettiva di sessanta minuti, suddivisa in tre tempi di venti minuti, con due intervalli di cinque o dieci minuti tra l'un tempo e gli altri, il capitano della squadra ospitata sceglie la metà campo che più gli conviene, avendo così il vantaggio di giocare ivi per due tempi. Tale vantaggio è conforme alla cavalleria che sempre deve aleggiare in ogni competizione del nuovo gioco, e in genere in tutte le manifestazioni dopolavoristiche.

Indi le due squadre si salutano col saluto romano ed i due capitani invitano i propri compagni a lanciare l'alalà agli avversari. Dopo di che i capitani si stringono la destra.

A questo punto l'arbitro, che avrà verificato in antecedenza le tessere dei giuocatori per assicurarsi

della loro identità, darà inizio alla partita. Al fischio dell'arbitro, i giuocatori di punta che, come abbiamo detto, sono situati a cinque metri dalla palla, si lanceranno verso di essa, cercando di possessarsene unicamente con le mani. L'invio eseguito con i piedi è considerato fallo e come tale viene punito con punizione semplice.

LE REGOLE PRINCIPALI: FALLI DEI TERZINI

Una volta dato inizio alla partita, la palla potrà viaggiare regolarmente dall'un capo all'altro del terreno, salvo che non si incorra in falli, che l'arbitro dovrà punire.

Così, ad esempio, lo sconfinamento dei terzini, oltre la metà campo. Tale fallo è facile ad avvenire sia nel calore dell'azione eseguita personalmente da un terzino, sia quando la propria squadra permane insistentemente sotto la porta avversaria. L'arbitro dovrà ogni tanto controllare la posizione dei terzini, e, come li trovi fuori dell'area loro assegnata, concedere una punizione semplice contro la loro squadra.

Egualmente, su un'azione di attacco della squadra A, un terzino della squadra B entra nella propria area di rigore, dove, come già sappiamo, non può stabilirsi che il solo portiere, e ferma la palla e conseguentemente l'azione. Questo fallo, che è grave, deve essere colpito con punizione di rigore. Qualora il terzino si trovi in area di rigore, ma non tocchi la palla, nè copra l'eventuale tiro, esso si trova in semplice « fallo di posizione » che non deve essere punito.

Su azione di attacco della squadra A, il giuocatore X. mediano od attaccante di tale squadra, scocca il tiro entrando nell'area di rigore avversaria. Qualunque sia l'esito di tale tiro, l'arbitro dovrà fermare il giuoco, concedendo una punizione

semplice a favore della squadra B. Questa punizione dovrà essere eseguita dal punto dove il giuocatore della squadra A ha commesso il fallo.

LA PUNIZIONE CONTRO IL PORTIERE

Poichè il giuoco della volata, come il giuoco della palla al cesto, deve essere svolto unicamente sulla palla e non sull'uomo, lo sgambetto all'avversario (e conseguente caduta di questi) è considerato fallo (punizione semplice).

Il portiere non può tratfenere la palla oltre tre secondi; qualora un tempo superiore trascorra tra il momento in cui il portiere ha afferrato la palla ed il momento in cui egli se ne sbarazza, l'arbitro concederà una punizione semplice a favore della squadra avversaria.

Essendo il fallo stato commesso in area di rigore, troppo grave risulterebbe punirlo dal punto ove è stato commesso, senza contare che con ciò si verrebbe a violare uno dei cardini della volata, chè cioè i tiri e il gioco debbano sempre essere svolti fuori l'area di rigore. Quindi, la palla verrà posta nel centro della linea di rigore, e di lì operato il lancio di punizione, tenendo presente che, come su ogni punizione semplice, non è concesso tirare direttamente in porta.

Questa punizione si ha anche quando la palla, dopo essere passata dal portiere ad un giuocatore della propria squadra, torna al portiere senza essere stata toccata da un giuocatore di parte avversa, salvo nel caso in cui il portiere sia uscito dalla propria area di rigore.

Su azione di attacco della squadra A, il portiere della squadra B afferra la palla, ma è ostacolato da un giuocatore della squadra A, entrato nell'area di rigore. Questo fallo viene punito con punizione semplice contro la A.

ATTACCHI E RIMESSE IN GIUOCO

Su azione di attacco della squadra A, un giuocatore della squadra stessa oltrepassa la metà del campo, recando con sè la palla, e giunge fino al limite dell'area di rigore avversaria dove scocca il tiro. Poichè le azioni di attacco, dalla metà campo in poi, debbono essere condotte da almeno due giuocatori, l'arbitro deve concedere una punizione semplice a favore della squadra B. Della massima importanza pratica è pure l'altra disposizione che stabilisce che il giuocatore che trattiene la palla non può compiere più di dieci metri (tre secondi per l'arbitro), salvo nel caso che lanci la palla in aria o la faccia rimbalzare sul terreno. Per tale fallo verrà assegnata una punizione semplice.

Ogni genere di scorrettezza di giuoco o di scontri violenti fra giuocatori, tendenti a nuocere fisicamente all'avversario od a turbare la serenità di spirito dei contendenti, debbono essere immediatamente puniti dall'arbitro, il quale può concedere punizione semplice o punizione di rigore a seconda della gravità e della intenzionalità del fallo, senza rapporto alcuno al punto dove il fallo è avvenuto.

Il giuoco deve essere sospeso anche in caso di uscita della palla dalle linee laterali o di fondo. Nel primo caso, la palla verrà rimessa in giuoco da un giuocatore della squadra avversaria di quella cui appartiene il giuocatore che ha fatto uscire la palla dal terreno di giuoco. Gli altri giuocatori di attacco dovranno disporsi su una linea perpendicolare alla linea laterale; essi dovranno alternarsi uno per squadra a contatto di gomito ed il più vicino alla linea laterale dovrà trovarsi a nove metri da essa e dovrà appartenere alla squadra avversaria del giocatore che opera la rimessa. Come abbiamo detto, *tutti i giuocatori d'attacco delle due parti* devono stare in linea.

Al fischio dell'arbitro il giuocatore incaricato della rimessa in giuoco della palla partirà in velocità verso la rete avversa. Anche in tal caso, ripetiamo, egli non può giungere a tirare in porta, senza aver fatto almeno un passaggio.

Quando la palla esca dalle linee di fondo, la rimessa in giuoco può essere effettuata in due modi: se la palla è stata inviata fuori dal terreno ad opera degli attaccanti della squadra avversaria, la rimessa in giuoco verrà effettuata dal portiere; se invece è stata lanciata oltre la linea di fondo da un giuocatore della squadra situata nella propria metà campo, la rimessa in giuoco viene effettuata mediante lancio d'angolo eseguito da un giuocatore della squadra avversa a quella che ha commesso il fallo. Il lancio d'angolo, che viene effettuato dall'angolo del campo dalla cui parte è stato commesso il fallo, non può essere effettuato che con le mani. Qualora il lancio d'angolo venisse effettuato con i piedi, l'arbitro concederà una punizione semplice a favore della squadra avversaria.

IL «RIGORE» E LE PRESE PERMESSE

Come abbiamo già detto, le punizioni possono essere unicamente semplici e di rigore: la punizione semplice si effettua dal punto in cui è stato commesso il fallo, salvo nel caso in cui il portiere trattenga la palla oltre tre secondi, caso questo che abbiamo già delucidato; la punizione di rigore viene scoccata dal centro della linea di rigore; il solo portiere può opporsi al tiro di rigore, dalla posizione che crederà più opportuna, sempre restando però sulla linea della porta.

In ambedue le punizioni, i giuocatori della squadra colpita non potranno situarsi a meno di nove metri dal punto in cui la punizione viene effettuata Tanto la punizione semplice, come quella di rigore,

possono essere eseguite sia con i piedi che con le mani, a completa scelta della squadra favorita.

Altra norma fondamentale del giuoco è quella che un giuocatore, afferrato regolarmente (al disopra della cintura, non per la testa nè per le braccia: deve essere allacciato al tronco, senza alcuna violenza) deve *immediatamente* abbandonare la palla, effettuando un passaggio se può, se no lasciando cadere a terra. Anche il semplice tentativo di trattenere la palla, o di cercare di svincolarsi dalla presa, va punito dall'arbitro con una punizione semplice.

A tale regola fa riscontro l'altra dell'assoluto divieto di trattenere o arrestare con le mani un giuocatore non in possesso della palla. Tale fallo è pure colpito da una punizione semplice. Queste due regole hanno la più alta importanza, ai fini di mantenere il giuoco rigorosamente scevro di violenza; e arbitri e giuocatori dovranno porre maggiore attenzione in osservarle e farle osservare.

SOSPENSIONE DEL GIUOCO

Un caso di sospensione del giuoco è dato da mischia prolungata, provocata da un giuocatore che, trovandosi a terra, ed impossibilitato a muoversi a cagione degli avversari, trattenga la palla oltre tre secondi. L'arbitro, in questo caso, porrà la palla nel punto in cui si trovava al momento dell'arresto della partita, piazzando i giuocatori a nove metri a distanza e lanciando a terra con forza il pallone. La palla non potrà quindi essere rigiuocata che con le mani. La rimessa in giuoco effettuata con i piedi è passibile perciò di punizione semplice. E' in facoltà dell'arbitro il giudicare che il giuocatore fosse impossibilitato a muoversi a causa di giuoco scorretto degli avversari.

Norma precipua degli incontri di volata è la se-

guente: durante un incontro, previo avviso dell arbitro, è consentita la sostituzione di due uomini. La squadra di volata è così composta di diritto di otto giuocatori effettivi e di due riserve, che devono essere dichiarate prima dell'incontro.

All'inizio del secondo tempo di giuoco le squadre dovranno invertire campo e tale invertimento dovrà avvenire nuovamente all'inizio del terzo tempo.

Quando il giuoco venga interrotto dall'arbitro per ragioni che non rientrano nei casi di: fallo, uscita della palla dalle linee laterali o di fondo e marcatura di punti, la rimessa in giuoco verrà effettuata dall'arbitro stesso, mediante lancio per terra della palla.

Tutti i giuocatori d'una stessa squadra, salvo il portiere, dovranno indossare maglie eguali. All'uopo di poter distinguere i terzini dal resto dei componenti la squadra, essi dovranno indossare maglie con maniche di differente colore.

L' ARBITRO ED I GUARDA-LINEE

L'arbitro ha nel recinto di giuoco il compito più difficile, delicato ed ingrato. Egli deve giudicare con scrupolosa imparzialità, poichè egli è unico giudice di gara e la sua autorità è assoluta.

Può essere fatta opposizione all'operato dell'arbitro solo in caso di errore tecnico. Tale opposizione, non può essere effettuata durante l'incontro, ma solo per mezzo di reclamo scritto che deve essere preannunciato all'arbitro entro 30 minuti dalla fine della partita ed inoltrato alla Federazione entro 24 ore.

I guardialinee vengono scelti dall'arbitro fra persone che non abbiano vincoli sociali con le squadre contendenti; in caso contrario l'uno di essi dovrà appartenere alla squadra A e l'altro alla squadra B. I guardalinee dovranno limitarsi a se-

gnalare all'arbitro l'uscita della palla dalle linee laterali e potranno essere consultati dall'arbitro in caso di contestazioni di giuoco avvenute nei pressi del punto ove essi si trovavano.

Essi regoleranno all'inizio dell'incontro il proprio orologio con quello dell'arbitro per essere pronti a fornirgli, dietro sua domanda, l'ora precisa e le segnalazioni relative alla durata dei tempi regolamentari. Per gli incontri di campionato l'arbitro verrà designato dalla Federazione.

IL REGOLAMENTO TECNICO DEL GIUOCO

Art. 1. — Il giuoco italiano della Volata è giuocato da 8 giuocatori per parte.

Art. 2. — Le dimensioni del campo vanno da un minimo di m. 40 per 80 ad un massimo di m. 60 per 90.

Detto campo è segnato con linee di delimitazione, tracciate con calce o gesso e della larghezza di circa 12 cm.

I lati minori del rettangolo di giuoco si chiamano linee della porta o di fondo. I lati maggiori linee laterali.

Una bandiera con un'asta di altezza non inferiore a m. 1.50 deve essere piantata a ciascun angolo del campo.

Una linea trasversale, parallela alle linee della porta, deve essere tracciata a metà del campo: nel punto di mezzo di essa verrà segnato in modo chiaramente visibile il centro del campo. A cinque metri da detto centro verranno segnati quattro punti: due per ogni metà del campo: fra i due punti collocati nella stessa metà del campo deve correre una distanza pure di 5 metri.

Art. 3. — Sulle linee di fondo, equidistanti dai vertici degli angoli del campo, saranno collocate

le porte, consistenti ciascuna in due pali verticali distanti fra di loro metri 5 riuniti alla loro estremità superiore da una sbarra trasversale posta a m. 2,44 da terra. Lo spessore massimo dei pali deve essere di cm. 12. Le misure di m. 5 e 2,44 rappresentano la luce interna della porta.

Art. 4. — A 8 metri dalla porta, in forma elittica, è segnata una linea o limite di rigore. Dal centro di questa linea saranno tirati i falli di rigore. Detto centro sarà segnato con un punto chiaramente visibile.

Art. 5. — Parallelamente alla linea laterale ed a 9 m. di distanza da essa saranno tracciati dei punti ben visibili distanti 10 m. l'uno dall'altro. Tali punti serviranno di orientamento per la distanza della formazione di linea sulla rimessa in giuoco del fallo laterale.

Art. 6. — Lo schieramento dei giuocatori è il seguente:

Difesa: 1 portiere, 2 terzini.

Attacco: 3 uomini di seconda linea, e 2 uomini di punta.

Art. 7. — La disposizione iniziale dei giuocatori è la seguente: I due uomini di punta a 5 m. dalla palla, situata al centro del campo, sui due punti appositamente tracciati. A circa 10 m. dalla linea di metà campo e parallelamente ad essa i 3 mediani; a circa 25 m. dalla metà campo e sempre in linea, i due terzini. Sulla linea di porta il portiere.

Art. 8. — La difesa composta di 3 uomini, non può partecipare alle azioni di attacco. Nè il portiere, nè i terzini, per nessun motivo, potranno sorpassare la metà del campo

L'attacco deve essere svolto da tre uomini della seconda linea e dai due uomini di punta (5 in tutto).

Art. 9. — La durata della partita è di 60 minuti complessivamente, suddivisi in tre tempi di 20 minuti ciascuno, con intervallo da 5 a 10 minuti.

Detto tempo potrà essere prolungato solo per una punizione di rigore già assegnata dall'arbitro. L'arbitro terrà conto del tempo perduto, prolungando d'altrettanto la partia, solo per incidente di qualche importanza ai giuocatori o per motivi di forza maggiore.

Art. 10. — Il giuoco è iniziato dall'arbitro che darà il segnale con un fischio. Il pallone sarà situato in terra al centro del campo. I giuocatori di entrambe le parti cercheranno subito di impadronirsene con le mani. L'invio fatto col calcio sarà considerato fallo e quindi punito col calcio di punizione semplice.

Art. 11. — Durante il giuoco, preavvisandone l'arbitro, è consentita la sostituzione di due giuocatori.

Ciascuna delle due squadre, prima dell'inizio della partita è tenuta a comunicare all'arbitro i nominativi di due riserve, alle quali soltanto sarà concesso l'entrare in campo per le eventuali sostituzioni, previo avvertimento all'arbitro.

Art. 12. — Il giuoco viene fatto con una palla di cuoio delle dimensioni e del peso di quella usata per il giuoco del calcio.

Art. 13. — I tiri degli attaccanti possono essere eseguiti da qualsiasi punto del campo, ma non oltre il limite di rigore descritto (8 m. dalla porta). Oltre tale linea nè gli attaccanti nè i difensori possono penetrare.

Art. 14. — La porta è difesa dal solo portiere. Il portiere può respingere, afferrare e bloccare la palla da tutte le posizioni, con le mani e con i piedi. Il portiere, intercettato un tiro ed afferrata la palla, dovrà rimandarla immediatamente. Il

trattenere la palla più di tre secondi sarà considerato fallo. Il portiere non può essere caricato, salvo nel caso che si trovi fuori dell'area di rigore.

Art. 15. — Nessun giuocatore può oltrepassare la propria linea di rigore. Qualora la oltrepassi senza però toccare il pallone, nè coprire l'area della porta, il suo fallo sarà considerato *fallo di posizione* e come tale non fischiato dall'arbitro. Qualora invece egli devii la palla o ostacoli il tiro in porta commetterà un fallo che sarà punito con un tiro di rigore.

Art. 16. — La palla può essere giuocata indifferentemente con i piedi o di testa o con le mani, o col corpo. I passaggi tra i diversi giuocatori possono essere fatti in qualsiasi direzione.

Art. 17. — Un giuocatore non deve servirsi assolutamente delle mani per trattenere o respingere un avversario, se questi non ha la palla.

E' consentito al giuocatore il tentativo di togliere la palla all'avversario, semprechè detto tentativo sia compiuto sulla palla e mai sull'uomo.

Art. 18. — E' considerata fallo la carica violenta all'avversario in possesso o meno della palla, in qualsiasi modo venga eseguita questa carica. La carica è punita, a seconda della violenza di essa, anche con la punizione di rigore, in qualunque punto del campo sia il fallo avvenuto.

E' proibito fare lo sgambetto intenzionalmente (passare una gamba o abbassarsi davanti o dietro ad un avversario per tentare di farlo cadere), dare un calcio ad un avversario, saltargli addosso o comunque colpirlo.

Art. 19. — Sono ammesse esclusivamente le prese effettuate al di sopra della cintura, esclusa la testa, e le braccia. Tali prese non dovranno avere alcun carattere di violenza. E' vietato far girare violentemente l'avversario o comunque tentare di farlo

cadere. E' assolutamente vietata la presa al di sotto della cintura e specialmente alle gambe.

Art. 20. — Un giuocatore afferrato regolarmente in presa deve immediatamente abbandonare la palla, senza di che commetterà un fallo.

Art. 21. — L'azione di attacco deve essere condotta da almeno due giuocatori, a partire dalla metà campo.

Per tal modo un giuocatore in possesso della palla non può, se è partito dalla metà campo, giungere ad eseguire il tiro in porta senza aver passato la palla almeno ad un compagno.

Art. 22. — Il giuocatore in possesso della palla, dovrà quando avrà percorso 10 m. (tre secondi per l'arbitro), passarla ad un compagno.

Il giuocatore potrà percorrere con la palla uno spazio superiore ai 10 m., purchè nella corsa egli lanci in aria la palla oppure avanzi facendola rimbalzare sul terreno.

Art. 23. — La palla è fuori giuoco quando ha varcato completamente le linee laterali o quella della porta (di fondo) sia per terra, sia per aria.

Art. 24. — Quando la palla è uscita dalla linea laterale un giuocatore della squadra opposta a quella che l'ha fatta uscire deve rimetterla in giuoco dal punto in cui ha attraversato la linea. Il giuocatore che opera la rimessa deve stare in piedi sulla linea del fallo con la palla nelle mani. Tutti gli altri giuocatori d'attacco delle due squadre dovranno schierarsi a contatto di gomito su di una linea perpendicolare alla linea laterale di fallo. Al fischio dell'arbitro il giocatore con la palla partirà in corsa verso la porta avversaria; passati i tre secondi, dovrà operare un passaggio, ovvero continuare facendo rimbalzare la palla.

Il giuocatore più vicino alla linea di fallo dovrà

appartenere alla squadra opposta di quella che opera la rimessa e dovrà trovarsi a 9 m. dalla linea di fallo medesima. Questo schieramento deve essere compiuto con la più grande rapidità. Il giuocatore che opera, nel modo indicato, la rimessa in giuoco non può, con detta rimessa segnare direttamente un punto, nè quindi tirare in porta.

Art. 25. — La rimessa in giuoco, quando la palla è uscita dalla linea di fondo e vi è stata inviata dagli attaccanti della squadra avversaria, sarà fatta dal portiere.

Art. 26. — Quando la palla è lanciata oltre la propria linea di fondo da un giuocatore, un avversario tira con le mani il pallone dall'angolo del terreno dalla parte dove esso è uscito.

I giuocatori, tranne il portiere, dovranno tutti essere piazzati al di fuori dell'area stessa. Il giuocatore che ha eseguito il lancio d'angolo non può rigiuocare la palla, finchè questa non sia stata toccata da un altro giuocatore. Il tiro può essere lanciato direttamente in porta e se la palla entra, il punto è valido.

Art. 27. — Quando la palla, respinta dal portiere è raccolta da un giuocatore della propria squadra, non potrà essere ripresa dal portiere stesso se non sarà stata rigiuocata da un giuocatore di parte avversa.

Art. 28. — Le punizioni saranno di due specie:

a) di rigore;

b) semplici.

Il fallo di rigore è punito col tiro eseguito dal centro della linea posta ad 8 m. dalla porta. Il tiro può essere fatto indifferentemente con le mani o con i piedi. Il solo portiere può opporsi al tiro di rigore, dalle posizioni che crederà più opportune, rimanendo però sempre sulla linea della porta. Tutti i giuocatori, all'infuori di quello deputato a tirare la pu-

nizione, dovranno porsi ad almeno 9 m. dalla palla.

Art. 29. — La punizione semplice consiste in un calcio o lancio della palla a mezzo delle braccia eseguito dal posto preciso dove si è verificato il fallo.

Il giuocatore che tira il fallo non può spostarsi con la palla nè rigiuocare la palla stessa prima che sia stata toccata da un altro giuocatore.

Gli avversari potranno disporsi a piacimento, ma dovranno distare non meno di 9 m. dal punto dove è piazzata la palla. Non si possono segnare punti direttamente sul lancio di punizione semplice e per conseguenza non si può tirare in porta.

Art. 30. — Un caso particolare di punizione semplice è quello che si verifica:

a) quando il portiere trattiene la palla più di tre secondi;

b) quando la palla, respinta dal portiere e giuocata da un giuocatore della propria squadra, viene nuovamente ripresa dal portiere (art. 27).

In tal caso, essendo il fallo commesso dal portiere, verrà tirata una punizione semplice, quindi non suscettibile di essere inviata direttamente in porta, dal centro della linea di rigore anzichè dal punto in cui il fallo è stato commesso.

Art. 31. — I falli per i quali va applicata la punizione di rigore sono i seguenti:

La carica violenta contemplata nell'art. 18.

L'intercettamento ad un tiro degli avversari eseguito dai terzini a meno di 8 m. dalla propria porta, cioè oltre la linea di rigore.

Art. 32. — I falli passibili di punizioni semplici sono i seguenti:

a) lo sconfinamento oltre la metà campo dei terzini;

b) il tiro eseguito dagli attaccanti oltrepassando la linea di rigore;

c) lo sgambetto all'avversario, la carica irrego-

lare o comunque una presa effettuata irregolarmente.

d) l'inizio operato col piede anzichè colla mano,

e) il non abbandonare immediatamente la palla per parte di un giuocatore che sia stato afferrato regolarmente in presa dall'avversario;

f) il tiro in porta operato da un lancio di punizione semplice ovvero direttamente dal giuocatore che ha eseguito la rimessa del fallo laterale,

g) l'entrata volutamente fatta nell'area della porta degli attaccanti al preciso scopo di ostacolare l'azione di rimando del portiere;

h) l'azione eseguita dalla metà del campo fino al limite della porta da un solo attaccante;

i) la ripetuta ostinazione a muoversi in anticipo all'inizio e alla rimessa del fallo laterale.

Art. 33. — La mischia prolungata causata da un giuocatore che detenga involontariamente la palla o che sia caduto su di essa è causa di sospensione del giuoco.

Art. 34. — Nel caso precedente, come pure ogni qualvolta il giuoco si interrompa non per l'uscita della palla fuori della linea che limita il campo, nè per i falli fischiati dall'arbitro, ma per incidenti ai giuocatori, per contestazioni di falli o per qualunque altra causa, la palla deve essere rimessa in giuoco dall'arbitro.

Art. 35. — L'arbitro rimetterà in giuoco la palla lanciandola con forza sul terreno.

I giuocatori dovranno essere piazzati a non meno di m. 9 dall'arbitro, non potranno toccare la palla prima che questa abbia toccato terra, e dovranno colpirla con le mani.

Art. 36. — La squadra ospitante dovrà sempre offrire alla squadra ospitata la scelta del campo, esclusi i casi di partite su campo neutro, nei quali si procederà al sorteggio. Le squadre devono cambiare campo all'inizio di ogni tempo.

Art. 37. — La partita è diretta da un arbitro designato dalla Federazione. Il giudizio dell'arbitro e i suoi deliberati tecnici sono insindacabili. L'arbitro può ammonire o espellere quei giuocatori la cui condotta ritenga pericolosa agli avversari, o recidiva nei falli volontari, o irriverente verso la sua autorità. Il giuocatore espulso non può essere sostituito, e la sua squadra dovrà giuocare con un'unità di meno.

Art. 38. — Vengono per ogni partita scelti due guardalinee, preferibilmente neutrali, possibilmente aspiranti arbitri. Questi devono decidere quando e dove la palla è uscita dal campo di giuoco, indicare chi la deve rimettere in giuoco, tanto dalle linee laterali che dalle linee della porta e assistere l'arbitro nel fare osservare le regole. L'arbitro ha facoltà di non attenersi alle dichiarazioni del guardalinee. Nei casi dubbi, il guardalinee potrà dire la sua opinione solo se consultato dall'arbitro.

I guardialinee devono essere imparziali e cooperare al buon andamento della partita. Nel caso che un guardialinee si metta in contrasto coll'arbitro o tenga condotta riprovevole l'arbitro dovrà ammonirlo, e, se del caso sostituirlo, riportando il fatto nel suo rapporto.

Art. 39. — Ogni palla tirata dal limite di rigore che entri nello spazio della porta od oltrepassi della metà la linea della porta stessa, sarà considerata un punto per la squadra che avrà lanciata la palla.

Art. 40. — Sarà proclamata vincitrice la squadra che avrà segnato maggior numero di punti. Se nessun punto è stato segnato o se a partita finita il numero dei punti è uguale da ambo le parti, la partita è pari.

Art. 41. — I giuocatori di una stessa squadra dovranno tutti indossare maglie dello stesso colore

e della stessa foggia. I terzini dovranno però distinguersi dagli altri componenti la squadra portando le maniche della loro maglia di colore diverso da quello dei compagni.

NORME ESPLICATIVE AL REGOLAMENTO TECNICO PER USO DEGLI ARBITRI, DEI GIUOCATORI E DEI DIRIGENTI

All' Art. 2.

Per ciò che riguarda le condizioni meteoriche ed il conseguente stato del terreno, il giudizio è demandato all'arbitro, il quale non deve però sospendere il giuoco senza un giustificato motivo.

L'arbitro deve rifiutarsi di iniziare il giuoco se può esservi pericolo per i giuocatori, a motivo dello stato del terreno. Sospensione per impraticabilità del campo, potra aversi allorchè l'arbitro avrà constatato che gettando la palla a terra in tre punti diversi del campo non si ha rimbalzo.

La sospensione per imperfetta visibilità ha luogo allorchè dal centro del campo non si riesce più a distinguere i pali delle due porte.

L'arbitro deve controllare altresì la misura e la perfetta segnatura del campo. Nelle misure del campo è tollerata una differenza di 20 cm.

All' Art. 3.

Si abbia cura che la linea di fondo sia tracciata visibilmente anche e sopratutto fra i pali della porta. Nelle misure di questa sarà tollerata una differenza di 2 cm. I pali della porta devono essere verniciati di bianco.

Dietro la porta devono essere disposte le reti, le quali devono essere di corda. La rete deve essere, al vertice, allontanata dalla sbarra trasversale per non meno di 50 cm., a mezzo di sostegni, e alla base non meno di un metro e mezzo. Gli eventuali reclami per irregolarità nella misura del campo, delle

porte, ecc., non verranno presi in considerazione se la squadra reclamante non avrà fatto motivate riserve all'arbitro prima dell'inizio della gara.

All' Art. 4.

Il limite di rigore verrà segnato nel seguente modo:

Si traccia una linea parallela alla porta e lunga quanto la medesima (5 m.), a 8 metri di distanza dalla linea della porta Indi, facendo centro sui pali della porta si traccia un quarto di cerchio di 8 m. di raggio, fino a raggiungere la linea di fondo.

All' Art. 8.

I giuocatori di punta dovranno all'inizio del giuoco essere collocati con ambedue i piedi sul punto tracciato. In ogni caso il piede più avanzato, qualora essi preferiscano una posizione curva, dovrà essere collocato su detto punto. L'arbitro farà attenzione a che nessuno dei giuocatori si muova prima del fischio di inizio. Qualora ciò avvenisse, egli farà ripetere l'inizio. In caso di recidiva, concederà una punizione semplice contro la squadra che ha commesso il fallo.

All' Art. 12

La circonferenza della palla non deve essere inferiore a m. 0.68 nè superiore a m. 0.71. L'involucro esterno della palla deve essere di cuoio. Al principio del giuoco il peso della palla deve essere fra gr. 368 e gr. 425. La palla deve essere sempre fornita dalla società ospitante, la quale deve altresì tenere due palloni di riserva.

All' Art. 13.

L'arbitro deve porre la massima attenzione acciocchè nessun attaccante possa tirare in porta oltrepassando il limite di rigore. I guardalinee hanno il dovere, agitando la bandiera, di avvisare l'arbitro di tale fallo, qualora essi ritengano che egli sia in posizione da non poterlo vedere.

All' Art. 14.

La carica laterale, sempre senza carattere di violenza, è concesso anche su di un giuocatore che non sia in possesso della palla, ma che tenti di impadronirsene. Si rammenta agli arbitri l'enorme importanza delle regole contenute in questo articolo e nei tre seguenti, dall'osservanza delle quali regole dipende esclusivamente la correttezzza e la non degenerazione del giuoco. L'arbitro dovrà punire senza esitazione anche i falli che non hanno carattere di gravità, quando a suo giudizio la loro intenzionalità sia evidente.

I giuocatori dal loro canto dovranno rammentare che non osservando le regole essi, oltre ad andare incontro alla pena disciplinare prescritta, espongono la propria squadra al pericolo di subire una punizione di rigore, la quale può essere concessa per un fallo avvenuto in qualsiasi punto del campo.

All' Art. 19.

L'arbitro ponga la massima attenzione nell'osservare le regolarità delle prese e in ispecie che un giuocatore afferrato in presa, venga immediatamente lasciato dopo che egli ha abbandonato la palla.

All' Art. 20.

Il trattenere la palla, anche per un piccolo spazio di tempo, deve essere immediatamente punito. Può avvenire che talora la presa stessa impedisca al giuocatore di lasciare la palla, ovvero che nel groviglio degli uomini la palla non vada a terra. In tal caso l'arbitro si comporterà come nel caso della mischia prolungata (art. 33), cioè facendo cessare l'azione e rimettendo egli stesso la palla in giuoco.

All' Art. 22.

L'arbitro dovrà fischiare non appena il giuocatore avrà tenuto la palla oltre i tre secondi, anche se in

questo frattempo detto giuocatore è rimasto senza muoversi.

Non è concesso fare saltellare fra le mani la palla invece che lanciarla in aria o farla rimbalzare sul suolo. In tal caso l'arbitro si comporterà come se il giuocatore avesse tenuto sempre la palla fra le mani.

All' Art. 24.

L'arbitro deve sorvegliare che la formazione di linea venga effettuata nel minimo tempo possibile, che tutti i giuocatori stiano bene in linea e che nessuno si muova prima del fischio. Se ciò avviene egli deve far ripetere la rimessa e se ciò avviene ripetutamente egli punirà con un calcio di punizione semplice la squadra che ha commesso il fallo.

Il guardalinee deve indicare con una bandiera (di colore chiaro) il posto dove la palla è uscita e deve indicare a chi spetta la rimessa in giuoco. L'arbitro, qualora la sua posizione gli abbia permesso di seguire perfettamente l'azione, ha facoltà di annullare le decisioni del guardalinee, in ispecie se questo appartiene ad una delle Società in gara.

Si rammenta che allorchè la palla tocca l'arbitro o il guardalinee nel campo di giuoco, essa è sempre in giuoco, anche quando avrebbe potuto senza di questo passare la linea laterale o di fondo. I guardalinee però devono seguire il giuoco stando al di fuori della linea laterale.

All' Art. 26.

L'arbitro osserverà che il lancio d'angolo non sia fatto col piede e che il giuocatore che lo effettua non si muova dall'angolo del campo.

All' Art. 27.

L'arbitro farà attenzione a che questa regola non sia violata in ispecie nelle azioni confuse sul limite di rigore.

All' Art. 28.

L'arbitro dovrà impedire che qualche giuocatore si muova prima del fischio. Qualora ciò avvenisse egli farà ripetere la punizione. Se però la ripetizione tornasse a vantaggio della squadra che ha commesso il fallo, l'arbitro ha facoltà di non osservare questa regola.

All' Art. 31.

L'arbitro terrà sempre conto dell'intenzionalità del fallo e dell'effetto di questo sul probabile risultato d'azione, nel dare il suo giudizio. Qualora il giuoco accennasse a degenerare è consigliabile che egli rammenti al giuocatore che la punizione di rigore può essere inflitta per fallo commesso in qualsiasi punto del campo, quando questi assumono il carattere di brutalità, accennato all'art. 18. L'arbitro può tuttavia infliggere qualsiasi punizione, compresa l'espulsione, senza alcun ammonimento preventivo.

All' Art. 33.

Come è stato già detto, in questo articolo ricadono tutti quei casi in cui un giuocatore afferrato in presa trattenga involontariamente la palla, ovvero questa sia trattenuta anche dall'avversario.

All' Art. 39.

L'arbitro non deve in nessun caso concedere un punto, a meno chè egli non sia assolutamente sicuro che la palla abbia oltrepassato per metà la linea della porta. E' dunque di suprema importanza che l'arbitro segua la palla quanto meglio è possibile da un capo all'altro del campo e si ponga in modo da vedere di fianco la porta ogni qual volta ritenga che si stia per tirare in essa.

All' Art. 40.

L'arbitro deve prendere nota delle porte fatte regolarmente durante la partita e dell'ora in cui sono segnate. Egli è pregato di non fidarsi unicamente della sua memoria, ma di annotare e compilare in seguito il suo rapporto su appositi moduli forniti dalla F. I. G. V., rapporto che sarà sua cura inviare entro le 24 ore al Direttorio Tecnico Provinciale.

Si rammenta all'arbitro che oltre alla nota delle porte segnate esso deve dare un cenno dello svolgimento della gara, della condizione d'ambiente in cui essa si è svolta, del contegno del pubblico, dei dirigenti, e sopratutto dei giuocatori. L'arbitro può sospendere la partita quando lo ritenga necessario ed opportuno. In tal caso però dovrà sempre inviare un rapporto in doppia copia al Direttore Tecnico Provinciale. L'arbitro non può accettare scuse e deve assolutamente evitare le discussioni con i giuocatori, con la stampa, con i dirigenti, sia fuori che sul terreno di giuoco.

Si rammenta all'arbitro che egli prima dell'inizio di ogni tempo della partita deve sempre comunicare l'ora ai guardalinee.

All' Art. 41.

L'arbitro deve sorvegliare che i giuocatori non si presentino nel campo:

a) con chiodi non completamente conficcati nel cuoio delle scarpe;

b) con piastre o prominenze metalliche o fermagli sia alle scarpe che sugli indumenti, le quali possono considerarsi pericolose.

c) con fermi o sbarre alle suole e ai tacchi delle scarpe aventi meno di 1 centimetro di larghezza, più di 1 cm. di spessore, o che non siano trasversali nè piane.

d) con rotelle alle suole e ai tacchi, che non siano rotonde, che viste di fronte abbiano meno di 1 cm. di diametro e più di 1 cm. di altezza, o che siano coniche o aguzze.

Se richiesto, o se lo crede opportuno, l'arbitro procederà a un'ispezione prima della partita. Qualora l'arbitro riscontrasse che un giuocatore, durante lo incontro, fosse in contravvenzione alle regole predette, dovrà senz'altro procedere alla sua espulsione, senza permettergli di rientrare, nè di essere sostituito, anche ove egli abbia riparato l'inconveniente.

1734278 P